

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instructions*) merupakan suatu sistem yang memungkinkan siswa, baik individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep yang bermakna. Menurut Kemendikbud (2013:193) pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Menurut Trianto (2011:139) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Berdasarkan beberapa teori diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pelajaran dari beberapa mata pelajaran dengan pengalaman secara langsung.

Dalam rangka memperoleh konsep dan valid pembelajaran tematik perlu adanya sumber belajar baik yang sifatnya secara khusus untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran, maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kegiatan belajar yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media berfungsi untuk membantu siswa memahami materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan

pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rudi dan Hasbiyatul, 2017: 9). Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa sehingga dapat menarik perhatian, minat untuk mempermudah memahami materi.

Hasil observasi awal di SD Negeri 2 Tirtomoyo pada hari Rabu tanggal 30 Oktober 2019 yaitu dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi dengan menggunakan media yang sebagian besar adalah media yang ada di sekitar, dan tergolong media yang mudah di dapatkan. Namun media tersebut masih bersifat tiap mata pelajaran, belum menggunakan media tematik yang mencakup semua materi. Sedangkan 11 dari 32 belum lancar membaca dan siswa belajar membaca menggunakan buku tema. Sekolah memiliki satu LCD yang digunakan secara bergantian. Siswa belajar secara kelompok pada tema tertentu dan menggunakan media yang mudah didapatkan. Siswa belajar menggunakan buku tema, dan belum menggunakan media yang mengembangkan kreativitas dan pengetahuan sehingga kurang menarik siswa dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran tematik siswa belajar membaca, memahami materi bersumber dari buku pelajaran siswa dan media pembelajaran yang mudah di dapatkan berguna untuk membantu siswa, terutama yang belum bisa membaca dengan lancar. Guru menyampaikan materi kepada siswa menggunakan buku pelajaran dan lingkungan sekitar. Serta dapat menunjang dan mempermudah pengembangan wawasan. Dari hasil observasi yang sudah dilakukan di kelas 1, siswa membutuhkan media yang baru dan, yang belum pernah dilihat siswa, dengan tujuan untuk menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

Saat melakukan wawancara kepada guru pada hari Rabu pada tanggal 30 Oktober 2019 mengenai pembelajaran yang selama ini dilakukan, guru merasa bahwa keterbatasan media yang ada pada pembelajaran tematik menjadi salah satu penghambat dalam kegiatan belajar mengajar. Guru mengatakan bahwa perlu adanya media baru yang lebih mendukung dan lebih menarik perhatian siswa yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar siswa.

Saat melakukan wawancara kepada siswa pada hari Rabu pada tanggal 30 Oktober 2019 mengenai pembelajaran yang selama ini dilakukan. Pada pembelajaran tematik kelas I mendengarkan penjelasan guru kemudian berkelompok dengan menggunakan media yang ada di sekitar. Kesulitan yang dihadapi pada saat pembelajaran adalah banyak siswa yang belum bisa membaca dan kurang memahami materi. Hal ini dikarenakan keterbatasan media belajar yang digunakan serta kurangnya sarana prasana di sekolah.

Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran tematik di kelas I yaitu siswa mengalami kesulitan membaca dan memahami materi karena keterbatasan media pembelajaran, maka siswa kelas I membutuhkan pengembangan media yang dapat membantu mereka yang mengalami kesulitan membaca dan memahami materi. Adapun pengembangan media yang sesuai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa yaitu melalui media “Kahubedirium” dengan adanya media yang menyenangkan ini diharapkan dapat menambah semangat siswa saat proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang relevan dengan pengembangan media “Kahubedirium”. Pengembangan media kartu kata pernah dilakukan oleh (Tri Lestari Waraningsih, 2014) dengan pengembangan media kartu kata menunjukan bahwa

penggunaan media ini dapat melatih keterampilan siswa dalam membaca, media kartu kata yang dikembangkan dapat melatih keterampilan membaca dan menirukannya sehingga mudah untuk mengingat kosakata.

Salah satu media pembelajaran di sekolah dasar yang dapat dilakukan sehingga mengembangkan kemampuan dan potensi pada peserta, yaitu melalui media “Kahubedirium (Kartu Huruf Bergambar di Aquarium)”. Kartu huruf tersebut merupakan satu jenis media pembelajaran dapat dilakukan berulang kali ditunjukkan pada anak disertai bunyi bacaanya. Dengan tahapan yang pertama, siswa membaca kartu huruf yang berbentuk ukuran besar disertai gambar yang ada di atasnya berguna untuk mempermudah siswa dalam membaca. Tahap kedua, dilanjutkan dengan membaca kartu huruf yang ukurannya lebih kecil.

Kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu (Hasan, 2009: 65). Namun demikian kata huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat dan disusun di dalam aquarium dari kertas buku gambar yang di desain dan dilaminasi. Kartu ditemplei potongan huruf di atas potongan huruf terdapat penjelasan dengan mencantumkan gambar yang berkaitan dengan kalimat tersebut, sehingga dapat mempermudah pembaca untuk dapat memahami.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas 1 di SD Negeri 2 Tirtomoyo, sebagian siswanya aktif, jadi untuk menarik minatnya dibutuhkan media yang menarik siswa untuk ikut andil berperan dalam penggunaan media. Sehingga perlu adanya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kahubedirium (Kartu Huruf Bergambar di Aquarium) pada Pembelajaran Tematik kelas I Sekolah Dasar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan media Kahubedirium (Kartu Huruf Bergambar di Aquarium) yang layak pada pembelajaran tematik kelas 1 SD?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk Mendeskripsikan pengembangan media Kahubedirium (Kartu Huruf Bergambar di Aquarium) yang layak pada pembelajaran tematik kelas 1 SD.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media “Kahubedirium (Kartu Huruf Bergambar di Aquarium)” pada pembelajaran tematik kelas I SD, dengan spesifikasi produk yang dikembangkan berdasarkan konstruk dan konten.

### **1. Berdasarkan Konstruk (Tampilan)**

- a. Media Kahubedirium (Kartu Huruf Bergambar di Aquarium) menggunakan bahan utama aquarium.
- b. Tebal kaca aquarium 5 mm, Panjang aquarium 40 cm, Lebar aquarium 25 cm, Tinggi aquarium 25 cm.

- c. Setiap kaca aquarium ditempel dengan gambar anggota tubuh manusia (mata, kaki, hidung, tangan, mulut, telinga).
- d. Kartu bergambar huruf A-Z dari bahan kertas buku gambar yang dilaminasi untuk mempermudah siswa dalam menyusun kosakata.
- e. Huruf A-Z di desain secara unik sesuai dengan karakter anak kelas I, pada bagian depan kartu ada gambar huruf A-Z dan bagian belakang kartu ada gambar anggota tubuh manusia.
- f. Siswa menyusun kosakata anggota tubuh (mata, kaki, hidung, tangan, mulut, telinga) menggunakan kartu huruf bergambar yang tersedia yang ditempel pada aquarium menggunakan magnet.
- g. Pada bagian dalam aquarium ada miniatur rumah dan kegiatan anak-anak membantu pekerjaan orang tua di rumah dengan menggunakan anggota tubuh dari pagi sampai malam.

## 2. Berdasarkan Konten (Isi)

Media Turu Bedirium (Kartu Huruf Bergambar di Aquarium) disesuaikan dengan tema 1 "Diriku" subtema 2 "Tubuhku" pembelajaran ke 1 yaitu menentukan kosakata tentang anggota tubuh melalui gambar. Adapun kompetensi dasar dari Kahubedirium "Kartu Huruf Bergambar di Aquarium", sebagai berikut.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar

1.4 Mengenal Kosakata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatanya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan atau syair lagu)

- 1.4 Menjelaskan dengan kosakata yang tepat tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatanya (berupa gambar dan tulisan) dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan.

#### Tujuan

1. Melalui media Kahubedirium, siswa dapat menyebutkan kosakata tentang anggota tubuh dengan tepat.
2. Melalui media Kahubedirium, siswa dapat menuliskan kosakata tentang anggota tubuh dengan benar.
3. Melalui media Kahubedirium, siswa dapat membuat slogan sederhana tentang anggota tubuh dengan baik.
4. Melalui penugasan, siswa dapat membacakan kosakata tentang anggota tubuh dalam bahasa lisan dengan percaya diri.

#### Materi

1. Kosakata

#### PPKn Kompetensi Dasar

- 1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
- 2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
- 1.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
- 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

#### Tujuan

1. Melalui media Kahubedirium, siswa dapat menyebutkan contoh kegiatan membantu pekerjaan orang tua di rumah dengan benar.
2. Melalui media Kahubedirium, siswa dapat menuliskan contoh

kegiatan membantu pekerjaan orang tua di rumah dengan baik.

3. Melalui media Kahubedirium, siswa dapat menjelaskan kegiatan yang dilakukan dari pagi sampai malam di rumah dengan benar.
4. Melalui media Kahubedirium, siswa dapat memperagakan kegiatan yang dilakukan dari pagi sampai malam di rumah dengan percaya diri.

#### Materi

1. Aturan dalam kehidupan sehari-hari

#### SBdP

##### Kompetensi Dasar

- 1.3 Memahami gerak anggota tubuh melalui tari.
- 4.3 Memperagakan gerak anggota tubuh melalui tari.

#### Tujuan

1. Melalui media Kahubedirium, siswa dapat mengidentifikasi gerak anggota tubuh (kepala, badan, tangan, dan kaki) dalam satuan tarian dengan tepat.
2. Melalui media Kahubedirium, siswa dapat mengklasifikasikan gerak anggota tubuh dalam tari dengan cermat.
3. Melalui video tari, siswa dapat menirukan gerak anggota tubuh dengan benar.
4. Melalui media Kahubedirium, siswa dapat mempraktekan gerak anggota tubuh dalam tari dengan percaya diri.

#### Materi

1. Gerak anggota tubuh dalam tari

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini sangat penting dilakukan karena pada saat proses pembelajaran tema 1 subtema 2 pembelajaran ke 1 guru menggunakan media yang mencakup satu materi saja belum menggunakan media yang



mencakup pembelajaran tematik. Media yang digunakan guru berupa kartu huruf yang ada gambar anggota tubuh saja belum ada huruf A-Z. Guru menggunakan kartu huruf saat materi kosakata pada bahasa Indonesia saja. Sedangkan untuk PPKn dan SBdP menggunakan ceramah. Hal ini menjadikan proses pembelajaran kurang menarik dan siswa yang kurang paham materi tidak memperhatikan saat guru menjelaskan.

Solusinya guru mampu menghadirkan sebuah media atau alat bantu yang lebih menarik agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih kreatif, inovatif, dan bervariasi. Selain itu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media 3 dimensi dan mencakup materi tematik akan membuat suasana kelas menjadi aktif karena siswa secara langsung melakukan percobaan menggunakan media 3 dimensi. Sehingga siswa akan berpikir kritis dan pengetahuannya akan berkembang yang akan menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran Kahubedirium (Kartu Huruf Bergambar di Aquarium) pada pembelajaran tematik kelas I SD.

##### **a. Asumsi**

Adapun asumsi dari media “Kahubedirium “ pada pembelajaran tematik sebagai berikut:

- (1) Tersedia kelas yang luas, sehingga bisa digunakan untuk kegiatan secara berkelompok.
- (2) Siswa kelas I sudah mengenal huruf A-Z
- (3) Guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran “Kahubedirium”

##### **b. Keterbatasan**

Adapun keterbatasan dari media “Kahubedirium” pada pembelajaran

tematik sebagai berikut:

- (1) Pengembangan media “Kahubedirium” pada pembelajaran tematik hanya dapat digunakan pada kelas rendah yaitu siswa kelas 1
- (2) Pengembangan media “Kahubedirium” digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran Tema 1 “Diriku” Subtema 2 “Tubuhku”
- (3) Pengembangan media “Kahubedirium” hanya bisa digunakan pada Tema 1 “Diriku” Subtema 2 “Tubuhku”.

### **G. Definisi Operasional**

#### **1. Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu atau alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari sumber pelajaran ke peserta didik (individu/kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi kondusif.

#### **2. Media Kahubedirium**

Media Kahubedirium (Kartu Huruf Bergambar di Aquarium) merupakan media 3 dimensi yang mencakup 3 materi pembelajaran yaitu bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP pada tema 1 subtema 2 pembelajaran ke 1 yang bisa digunakan pada materi koskata pada bahasa Indonesia yang disusun menggunakan kartu huruf bergambar . Di dalam aquarium terdapat miniature yang digunakan untuk menjelaskan tentang kehidupan yang dilakukan oleh siswa dari pagi sampai malam hari. Untuk SBdP siswa menyanyikan lagu “dua mata saya” dan memperagakan gerak tari menggunakan anggota tubuh.

### 3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pelajaran dari beberapa mata pelajaran dengan pengalaman nyata yang terjadi pada kehidupan sehari-hari siswa, pembelajaran tematik sangat membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.



